

Autodesk® 3ds Max® 2012

# Unleash Your Creativity. 創造性の覚醒

Autodesk 3ds Max 2012に搭載された  
創造力を刺激する新しいクリエイティブ ツールセット、  
強化された反復ワークフロー、  
高速グラフィックス コアにより生産性が向上



## Autodesk 3ds Max 2012 動作環境

### ■32bit版

OS : Microsoft Windows 7 Professional  
Microsoft Windows Vista Business (SP2以降)  
Microsoft Windows XP Professional (SP3以降)  
CPU (Win) : Intel Pentium 4 1.4GHzまたは  
同等のAMDプロセッサ (SSE2テクノロジー対応)  
メモリ : 2GB以上 (4GB推奨)  
ディスク空き容量 : 3GB  
グラフィックスカード : Direct3D 10、Direct3D 9、  
OpenGL対応  
ブラウザ : Microsoft Internet Explorer 8.0以降、  
Mozilla Firefox 3.0以降  
ハードウェア オプション : DVD-ROMドライブ  
周辺機器 : 3ボタン マウス

### ■64bit版

OS : Microsoft Windows 7 Professional x64  
Microsoft Windows Vista Business x64  
Edition (SP2以降)  
Microsoft Windows XP x64 Edition (SP3以降)  
CPU (Win) : Intel 64またはAMD64プロセッサ  
(SSE2テクノロジー対応)  
メモリ : 8GB以上  
ディスク空き容量 : 3GB  
グラフィックスカード : Direct3D 10、Direct3D 9、  
OpenGL対応  
ブラウザ : Microsoft Internet Explorer 8.0以降、  
Mozilla Firefox 3.0以降  
ハードウェア オプション : DVD-ROMドライブ  
周辺機器 : 3ボタン マウス

\* 3ds Max CompositeはWindows Vista (32 / 64  
ビット) およびWindows 7 (32ビット) に対応して  
おりません。

\* Intel® Pentium® 4 以上、AMD Athlon™ 64、AMD  
Opteron™、AMD Phenom™ プロセッサのSSE2拡張  
命令セットを利用できるよう最適化されています。3ds  
Max 2012は、SSE2をサポートしていないコンピュータ  
では使用できません。

\* Intelプロセッサを搭載し、Boot Campにて上記OSを  
実行するMacはサポートされています。ただし、64ビット  
版Windows Vistaの場合、Inter Core 2 Duoまたは  
Inter Xeonプロセッサが必要です。



Dance Central. Image courtesy of Harmonix Music Systems, Inc.

ゲーム用の独特な3Dモデル、テレビ用の魅力的なグラフィックス、映画の興行収益を塗り替えるほどの驚異的なビジュアル エフェクト。3Dモデリング、アニメーション、レンダリング、合成の包括的な統合ソリューションAutodesk® 3ds Max® 2012なら、ますます厳しくなる納期とクライアントから要求される高い品質という、相反する要求に対して的確に応えることができます。

### XBR—新たなステップ

3ds Max 2012は、ソフトウェアのコアに新しいパワーを吹き込むために、Excalibur (エクスカリバー: XBR) プロジェクトによって新たな一歩を踏み出しました。ビューポートの動作と表示品質の劇的な向上を目的として開発された新しいNitrousビューポート システムは、GPUとマルチコア ワークステーションの能力を引き出し、よりスムーズかつ高レスポンスのワークフローを実現します。さらに3ds Max 2012では、シミュレーション ソルバにMassFX統合システムが導入されました。その最初のモジュールがmRigidリジッドボディ ダイナミクスです。mRigidを使えば、マルチスレッドNVIDIA® PhysX®エンジンの強力な機能を3ds Maxビューポートから直接利用できます。

### レンダリングの再定義

業界における最新の革新的進歩が複数組み込まれた3ds Max 2012は、レンダリング革命の新たな指標を達成し続けています。たとえば、新しく

導入されたmental images社のiray®レンダリングテクノロジーを利用すれば、「オートフォーカス」カメラのように、レンダリング設定にわずらわされることなく、より予測可能かつフォトリアルな結果を得ることができます。また、新たにベクターディスプレイメント マップがサポートされ、mental ray®レンダラーまたはirayを使用して、Autodesk® Mudbox™で作成した複雑かつ高解像度のディテールを低解像度のジオメトリを用いてレンダリングできるようになりました。

### より高品質の結果をより迅速に

テクスチャやUVマップの作成からジオメトリの最終仕上げにいたるまで、3ds Max 2012には、高品質の結果を短時間で作成するための新機能、機能強化が搭載されています。たとえば、動的な編集およびアニメート可能なパラメータを含む80種類ものSubstanceプロシージャル テクスチャが収録されたライブラリが新たに導入されました。また、UVWマップを作成するための新しいLSCM (最小二乗法による等角マップ) 手法を使うと、メッシュの各面の角度を保持することでテクスチャの歪みを最小限に抑えることができます。新しいスカルプトおよびペイント ワークフローによって、思い描くビジョンをすばやくカタチにできます。さらに、Autodesk 3ds Max Entertainment Creation Suite 2012に含まれる他の製品とのワンステップ相互運用性により、作業に最も適したツールに簡単にアクセスできます。

Autodesk®

## Autodesk 3ds Max 2012の主な新機能

### Nitrous高速グラフィックス コア

新しいNitrousビューポート システムによって、ビューポートの動作と表示品質が劇的に向上しました。高速GPUとマルチコア ワークステーションのパワーを引き出すNitrousによって、反復的な作業をこれまで以上にスピーディーに行い、より大きなデータセットを処理できるようになります。レンダリング品質の表示環境は、無制限のライト、ソフトシャドウ、スクリーンスペース アンビエント オクルージョン (SSAO)、トーンマッピング、より高品質の透明度表現などに対応しています。

### Substanceプロシージャル テクスチャ

80種類ものSubstanceプロシージャル テクスチャが収録された新しいライブラリを利用して、多種多様なルックを作成できます。これらの動的かつ解像度に依存しないテクスチャは、Substance Airミドルウェア (Allegorithmic SAS社から別製品として提供されています) を介して特定のゲームエンジンへのデータ書き出しやビットマップに変換して様々な用途で活用することも可能です。

### mRigidリジッドボディ ダイナミクス

より説得力のある、静的、動的、運動学的リジッドボディ シミュレーションを3ds Maxビューポートで直接作成できます。シミュレーション ソルバに新たに導入されたMassFX統合システムの最初のモジュールであるmRigidでは、マルチスレッドのNVIDIA® PhysX®エンジンを利用して、非常にリアルなダイナミック シミュレーションの数々をすばやく作成できます。また、ジオメトリをシーン内にランダムに配置するようなモデリングワークにも利用することができます。



Nitrousによりビューポート表示が劇的に向上  
Model Courtesy of Blueside Entertainment

### irayレンダラー

3ds Maxに新しく統合されたmental images社のirayレンダリング テクノロジーを利用すれば、高品質なフォトリアルイメージをこれまで以上に簡単に作成できます。irayでは、物理的に正しいマテリアル設定やライティングを使ってシーンをセットアップした後に「レンダリング」ボタンを押すだけで、予測可能かつフォトリアルなイメージを作成できます。もうレンダリング設定に煩わされることはありません。

### スイートとのワンステップ相互運用性

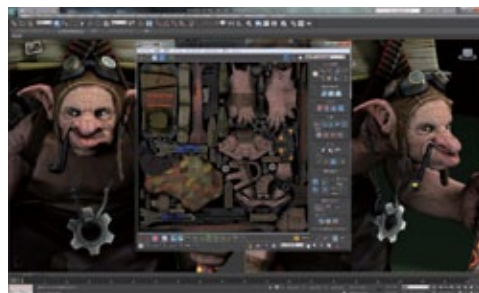
3ds Max 2012とMudbox 2012、Autodesk® MotionBuilder® 2012、Autodesk® Softimage® 2012のICE (Interactive Creative Environment) とのワンステップ相互運用性によって、2012バージョンのEntertainment Creation Suiteの中から最も目的に合ったツールセットを活用することができます。

### UVWアンラップの強化

既存のツールを強化し、ワークフローをさらに合理化する目的で、新たにLSCM (最小二乗法による等角マップ) 手法が導入され、より高度なUVWマップをより短時間で作成できるようになりました。このテクノロジーは新しく追加された「ピール」ツールに実装されており、カット シームからワンクリックでUVWをアンラップすることができます。

### ベクター ティスプレイスメント マップのサポート

3ds Maxでは新たにベクター ティスプレイスメントマップ (VDM) がサポートされ、mental rayまたはirayレンダリング テクノロジーを使用して、Mudbox 2012などの特定のアプリケーションで



短時間で高度なUV編集を実現したUVWアンラップ

作成された複雑かつ高解像度のディテールを低解像度のジオメトリを用いてレンダリングできるようになりました。VDMを使用すれば、単純に法線だけでは表すことのできない、方向を持つ変位を表現できます。

### スカルプティング機能とペイント機能の強化

新しいスカルプティングおよびペイント ワークフローで、ブラシストロークとエフェクトを自在にコントロールできます。大きな変更点をいくつか紹介しましょう。新たに追加された「コンフォーム」ブラシを使用すると、ジオメトリを別のサーフェスに吸着させることができます。新しい「変換」ブラシでは、複数の頂点をターゲットとするサーフェスに沿ってペイント感覚でスライドできます。また、スプラインを「ペイント変形」ブラシのガイドやルーラーとして使用し、ブラシストロークをスプラインにコンストレイントさせることも可能です。

### スタイリッシュ レンダリング

ビューポートでプリセットされたイメージ形式でレンダリングできる新機能やQuicksilverレンダラーと、さまざまなノンフォトリアル (NPR) エフェクトを使用し、アーティストックなスタイル (グラフィック鉛筆やアクリル インクなど) を探求できます。

### プロ オプティマイザーの強化

プロ オプティマイザー機能が強化され、モデルをよりすばやく効率的に最適化して、より良い結果が得られるようになりました。法線とUVの補間機能が追加されたほか、低解像度の結果においても高解像度データの法線情報を保持できます。

### AREA JAPAN ユーザ情報 Webサイト area.autodesk.jp

### Autodesk® Subscription (オートデスク サブスクリプション)

最新バージョンの入手ができる年間契約のソフトウェアメンテナンス プログラムです。

[www.autodesk.co.jp/subs](http://www.autodesk.co.jp/subs)

### 購入先

Autodesk 3ds Max、サブスクリプション、その他オートデスク製品は、下記にてご購入ください。

オートデスク認定販売パートナー

[www.autodesk.co.jp/partner](http://www.autodesk.co.jp/partner)

オートデスク オンラインストア

[www.autodesk.co.jp/estore](http://www.autodesk.co.jp/estore)

## Autodesk 3ds Max 2012 製品Webサイト [www.autodesk.co.jp/3dsmax](http://www.autodesk.co.jp/3dsmax)

## Autodesk®

オートデスク株式会社 [www.autodesk.co.jp](http://www.autodesk.co.jp)

〒104-6024 東京都中央区晴海1-8-10 晴海アイランド トリトンスクエア オフィスタワーX 24F

〒532-0003 大阪府大阪市淀川区宮原3-5-36 新大阪トラストタワー3F

TEL:0570-064-787 (オートデスク インフォメーション センター)

※Autodesk、MotionBuilder、Mudbox、Softimage、3ds Maxは、米国および/またはその他の国々における、Autodesk、Inc.、その子会社、関連会社の登録商標または商標です。irayおよびmental rayは、mental images GmbHの登録商標で、Autodesk、Inc. はその使用許可を得ています。その他のすべてのブランド名、製品名、または商標は、それぞれの所有者に帰属します。オートデスクは、通知を行うことなくいつでも該当製品およびサービスの提供、機能および価格を変更する権利を留保し、本書中の誤植または図表の誤りについて責任を負いません。

© 2011 Autodesk, Inc. All rights reserved.

M&E501-1103(Z)

オートデスク認定販売パートナー